Божественный домен:
Безумие

ВАРИАНТ ДОМЕНА ЖРЕЦА

Маниакальная преданность горит в его темных глазах, дварф, одетый в черные одежды, держится за символ Торога на своей груди, проводя разведку на признаки угроз в давно заброшенной шахте. Его острый слух улавливает отчетливый скрежет когтей по камню – разведчик кобольдов – дварф разворачивается, чтобы встретить существо, взбирающееся на возвышенность, чтобы устроить засаду. Их глаза встречаются, зрачки кобольда расширяются, а его взгляд совершенно пустым. Кобольд проходит мимо дварфа, медленно возвращаясь по туннелю туда, где ждут родственники дварфа.

«Кто это сказал?» - почти кричит городской стражник, его меч наполовину покинул его ножны. «Трус! Покажи свое лицо! Я снесу тебе голову!» - бредит он, пока его товарищи сдерживают его, обмениваясь встревоженными взглядами. Прижавшись к ближайшей стене, незаметная женщина тифлинг наблюдает с тонкой ухмылкой. «Твои друзья желают тебе зла» - продолжает она совершенно беззвучным шепотом, никем не услышанным, кроме взбешенного стража: «Ты должен что-то сделать с этим».

Блуждая по густому лесу в течение нескольких часов подряд, утомленная банда орков устраивает привал. Исцарапанные тернистой порослью и потерявшие нескольких из своих в местной дикой природе, они утрачивают моральный дух, но настойчивое рычание их военачальника вынуждает их идти дальше. Никто не замечает, как старик в красном прячется в тени деревьев, наблюдая за их передвижением. «Повернуть налево, или на право?» - шепчет он в голове военачальника: «Ну ладно, выберем первый. В конце концов, один из них должен вывести.»

Способность заражать разум и влиять на мысли естественным образом приходит к тем, кто овладел доменом Безумия. Хотя некоторые могут считать их глупцами, лунатиками или культистами, жрецы безумного бога могут многое: внушить какую-то мысль или разжечь страсти окружающих, будучи такими же легкомысленными артистами и учеными, как грозные психотики. Почти повсеместно, из-за хаотичного мировоззрения, жрецы Безумия могут служить безумным божествам всех мастей, от Цирика, Шеогората, Торога, Хайбера, Зигага и Смеющегося Бога Без Храмов, до бесчисленных старейших богов и великим старейшинам, населяющим пространство вне здравого смысла и самих звезд.

Заклинания домена Безумия

Уровень жреца	Заклинания
1	*диссонирующий шёпот [dissonant whisper], жуткий смех Таши [Tasha's hideous laughter]*
3	*корона безумия [crown of madness], внушение [suggestion]*
5	*ужас [fear], гипнотический узор [hypnotic pattern]*
7	*принуждение [compulsion], смятение [confusion]*
9	*вещий сон [dream], изменение памяти [modify memory]*

Голоса в голове

Когда вы выбираете этот домен на 1-ом уровне, вы получаете заговор *сообщение [message]*, если вы его еще не знаете. При использовании этого заговора вы можете изменять свой голос, чтобы он звучал, как вам нравится, до тех пор, пока передаваемое сообщение остается на языке, который вы знаете.

Глаза безумия

Кроме того, на 1-ом уровне ваш безумный взгляд может прогнать того, кто причинит вам вред. В качестве бонусного действия вы можете заставить существо в радиусе 30 футов от вас сделать спасбросок по Мудрости. При провале существо перемещается по прямой линии, в выбранном вами направлении, на расстояние в футах, равное пятикратному модификатору Мудрости (минимум 5 футов). Это перемещение не провоцирует атаку, и цель останавливается, когда сталкивается с объектом или стеной. Если это перемещение приведет к попаданию цели в область, явно вредоносную для нее, то цель должна сделать дополнительный спасбросок по Мудрости, при провали она входит в область. Эта способность не действует на существ с иммунитетом к Очарованию.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

Божественный канал: Посеять безумие

Начиная со 2-го уровня, вы можете использовать божественный канал, чтобы подвергнуть цель безумию. Существо в пределах 30 футов от вас должно преуспеть в спасброске по Мудрости, иначе будет подвергнуто состоянию, определяемое броском кубика 1к10, из таблицы «Посеять безумие». Определенное состояние действует в течении одной минуты или пока цель не получит урон. Существа с иммунитетом к эффекту очарования, невосприимчивы к этой способности.

Божественный канал: Ярость берсерка

Начиная с 6-го уровня, вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы отправить одного из ваших согласных союзников в психотическую Ярость берсеркера. Ярость длится до одной минуты, или пока в качестве бонусного действия вы не закончите ее. Персонаж, под эффектом этой способности, имеет преимущество в бросках атаки оружием ближнего боя и наносит 1к8 дополнительного урона, но вынуждено тратить свое перемещение и действие, перемещаясь и атакуя ближайшее доступное существо, независимо от того, является ли оно другом или врагом. Если персонаж в Ярости не может использовать атаку ближнего боя против существа на свой ход, персонаж получает 1к8 урона, который не может быть ослаблен или каким-либо образом уменьшен сопротивлением, так как его мышцы искривляются от ярости, и он начинает бешено скрежетать зубами. Персонаж, находящийся в Ярости не может произносить заклинания, но по-прежнему может свободно использовать способности.

Посеять безумие

1к10	Эффект
1	Существо уходит вглубь своего сознания и становится Парализованным.
2	Существо становится Недееспособным и тратит действием на крик, смех или плач (на ваш выбор).
3	Существо становится Испуганным вами и вынуждено тратить свои действия и передвижения в каждом раунде, чтобы убежать от вас. Если у существа есть иммунитет к Испугу, то сделайте новый бросок.
4	Существо начинает лепетать и не в состоянии нормально говорить или произносить заклинания. Если существо не знает ни одного языка, то сделайте новый бросок.
5	Существо вынуждено использовать свои действия и движения в каждом раунде, чтобы атаковать ближайшее возможное существо, кроме себя самого.
6	Существо начинает видеть яркие галлюцинации и получает помеху на попадание атакой и проверки навыков.
7	Существо делает все, что ему говорят, если это не причиняет вреда ему самому. Если приказы противоречивы, то приказывающий персонаж должен сделать проверку Харизмы (Убеждение). Если существо не разделяет общего с вами языка, то сделайте новый бросок.
8	Существо испытывает непреодолимое желание потратить свои действия в каждом раунде, поедая что-нибудь странное в нынешней среде, такое как грязь, слизь или отходы.
9	Существо становится Ошеломленным, стоит, пуская слюни, и смотрит в пустоту.
10	Существо мгновенно теряет сознание и падает, являясь Бессознательным.

Могущественное колдовство

Начиная с 8 уровня вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

Врата безумия

На 17-ом уровне вы узнаете заклинания: *множественное внушение [mass suggestion], знак [symbol], слабоумие[feeblemind] и смертный ужас [weird].* Вы добавляете их в свой список заклинаний домена. Как и ваши остальные заклинания домена, они всегда готовы и считаются заклинаниями жреца для вас.

Кроме того, когда вы используете вашу способность Посеять безумие, вы можете совершить ее в качестве часового ритуала на гуманоиде с опасностью 6 или менее, при этом и вы и цель вынуждены оставаться в одном месте и быть неподвижными на протяжении всего времени. Если вы это делаете, вы выбираете эффект вместо броска, и эффект длится в течение 10 дней и не заканчивается от получения урона. Существо, которое преуспевает в спасброске против этой способности, становится невосприимчивым к данному ритуалу в течение 24 часов.

Участники проекта

Photoshop и дизайн: /u/the_singular_anyone

Посетите **Walrock Homebrew** чтобы узнать больше!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Графика: Иван Лалиашвили, Уэйн Рейнольдс, Ви Лим, Адам Пакетт.

Выражаем благодарность людям с ресурса reddit и tumblr, /u/Smyris за его помощь и /u/skybug12 за его инструкции по Photoshop.

Группа перевода

Перевод: kayavas
Photoshop: r0ot35
Вёрстка: r0ot35

При поддержке сайта Dungeons&Dragons.ru
http://www.dungeonsanddragons.ru